

# GENERAL





Spielanleitung

1 - 9



Règles du jeu

10-18



Instructions

19-27



Istruzioni

28-36



Spelregels

37-45

# GENERAL

**Spieler:** 2 bis 6 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Spielzeit:** 15-90 Min.

**Inhalt:** 102 Spielkarten

## **Spielidee**

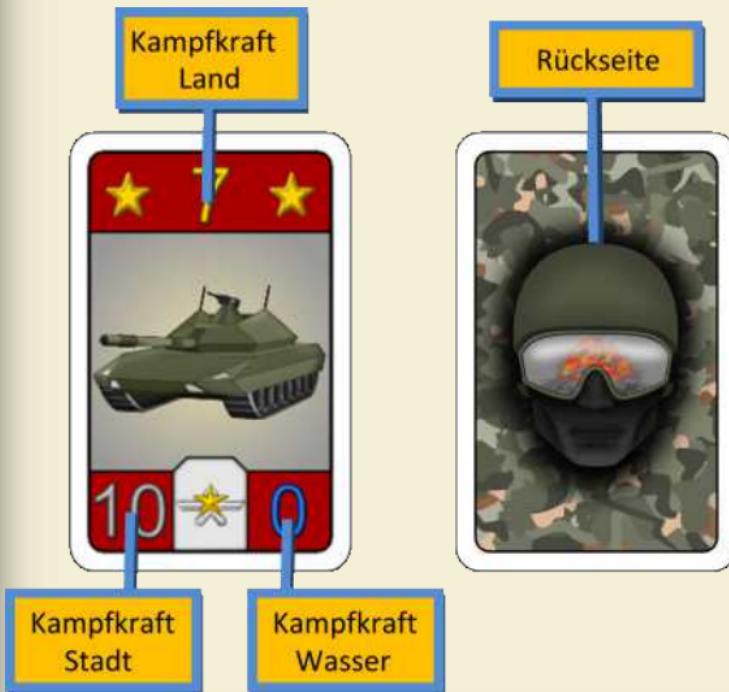
Als General herrscht jeder Spieler über die Einflussgebiete seines Kontinents. Durch überlegten Einsatz seiner Einflussgebiete optimiert er die Kampfkraft seiner Armee. Im Kampf befehligt er die einzelnen Kampfeinheiten und beeinflusst so das Kampfgeschehen. Sein strategisches und taktisches Vorgehen entscheidet über Sieg und Niederlage. Ziel ist die Eroberung aller Einflussgebiete.

# Die Spielkarten

Das Spiel besteht aus 60 Kampfeinheiten, 36 Einflussgebieten und 6 Rückzugskarten.

## Kampfeinheiten

Die Kämpfe werden von den Kampfeinheiten ausgetragen. Von 12 verschiedenen Kampfeinheiten gibt es je 5 Exemplare. Die Kampfkraft einer Kampfeinheit ist abhängig von der Kampfzone und hat einen Wert zwischen 0 und 12.



## Einflussgebiete

Jeder Kontinent besteht aus 6 Einflussgebieten, um die gekämpft wird. Ein Einflussgebiet besteht aus 3 verschiedenen Gebietswerten für Stadt, Land und Wasser. Die Gebietswerte reichen von 0 bis 2 und beeinflussen die Kampfzone. Alle Kontinente haben die gleichen Werte.



## Rückzugskarten

Will ein Spieler in einer Runde nicht kämpfen, kann er die Rückzugskarte für einen strategischen Rückzug nutzen.



## Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt 6 Einflussgebiete eines Kontinents und eine Rückzugskarte. Diese strategischen Karten sollten während des Spiels für die Gegner nicht einsehbar sein.

## Spielablauf

Es wird gleichzeitig und rundenweise gespielt. In jeder Runde kann es zum Kampf um Einflussgebiete kommen. Ein Kampf besteht immer aus 5 einzelnen aufeinanderfolgenden Gefechten. Der Spieler, der die meisten Gefechte gewinnt, erobert die eingesetzten Einflussgebiete. Wer zum Spielende die meisten Einflussgebiete besitzt, gewinnt das Spiel.

# 1. Kampf vorbereitung

Die Kampfeinheiten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten. Die verbleibenden Kampfeinheiten werden für diese Runde nicht benötigt. Anschließend betrachtet jeder Spieler seine Kampfeinheiten und entscheidet, ob und unter welchen Bedingungen er diese einsetzt.

## Einsatzmöglichkeiten:

- **Rückzug:** Will der Spieler in dieser Runde nicht kämpfen, legt er die Rückzugskarte verdeckt ab.
- **Kampf:** Will der Spieler kämpfen, legt er ein Einflussgebiet verdeckt ab.
- **Krieg:** Will der Spieler kämpfen und den Rückzug seiner Gegner verhindern, legt er 2 oder mehr Einflussgebiete verdeckt ab. Er kündigt dies an, indem er „Krieg“ sagt.

Da ein Krieg allen Spielern aufgezwungen wird, muss jeder Spieler mindestens ein Einflussgebiet verdeckt ablegen. Alle gelegten Rückzugskarten werden zurückgenommen.

Erst wenn der letzte Spieler seinen Einsatz abgelegt hat, werden die abgelegten Karten aufgedeckt und die Ausgangssituation dieser Runde wird ersichtlich.

## **Es gibt 3 mögliche Ausgangssituationen:**

**1. Rückzug:** Wenn kein Spieler oder nur ein Spieler den Kampf gewählt hat und kein Spieler in den Krieg geht, findet kein Kampf statt und die Runde ist beendet. Alle Kampfeinheiten gehen zurück in den Kartenstapel, Rückzugskarten und Einflussgebiete zurück zu den Spielern. Im Anschluss beginnt eine neue Runde.

**2. Kampf:** Haben mindestens 2 Spieler den Kampf und kein Spieler den Krieg gewählt, kommt es zum Kampf zwischen den Spielern, die den Kampf gewählt haben. Spieler, die die Rückzugskarte gelegt haben, nehmen an dieser Runde nicht teil und bekommen ihre Rückzugskarte zurück.

**3. Krieg:** Hat mindestens ein Spieler den Krieg gewählt, müssen alle Spieler in den Kampf.

## **2. Kampfzone**

Vor einem Kampf werden alle eingesetzten Einflussgebiete in die Mitte des Spielfelds gelegt, um daraus die Kampfzone zu ermitteln. Um die Kampfzone zu bestimmen, werden die einzelnen Gebietswerte der eingesetzten Einflussgebiete addiert. Das Gebiet mit der höchsten Summe ist die Kampfzone. Für diesen Kampf gilt für die Kampfeinheiten nur die Kampfkraft dieser Kampfzone. Es ist möglich, dass 2 oder 3 Gebiete zur gemeinsamen Kampfzone werden. Die Kampfkraft ist dann die Summe der Kampfkräfte aus den entsprechenden Kampfzonen.

**Beispiel:** Folgende Einflussgebiete wurden von den Spielern für den Kampf eingesetzt.



Die Summe der Gebietswerte Land ist 5, der Gebietswerte Stadt ist 3 und der Gebietswerte Wasser ist 4. Die Kampfzone befindet sich somit auf dem Land.

### 3. Kampf

Ein Kampf besteht immer aus 5 einzelnen aufeinanderfolgenden Gefechten.

**Gefecht:** Jeder Spieler legt eine beliebige Kampfeinheit verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler abgelegt, werden die Karten aufgedeckt. Die Kampfkräfte der aufgedeckten Kampfeinheiten werden miteinander verglichen. Die Kampfeinheit mit der höchsten Kampfkraft gewinnt das Gefecht. Bei Gleichstand gewinnen beide (oder mehrere) Spieler. Die besiegten Kampfeinheiten werden wieder umgedreht (verdeckt). So werden alle 5 Gefechte nacheinander ausgetragen.

## **4. Kampfende**

Der Spieler mit den meisten gewonnenen Gefechten (aufgedeckten Kampfeinheiten) gewinnt den Kampf und erhält die eingesetzten Einflussgebiete. Gibt es keinen eindeutigen Sieger, werden die eingesetzten Einflussgebiete zu umstrittenen Gebieten. In beiden Fällen gehen alle Kampfeinheiten zurück in den Kartenstapel und eine neue Runde beginnt.

## **5. Umstrittene Gebiete**

Gibt es zum Kampfende mehrere Gewinner (bei Gleichstand), bekommt keiner der Spieler die eingesetzten Einflussgebiete. Stattdessen spielen die Gewinner in einer neuen Runde um diese umstrittenen Gebiete. Erneut beginnt die Kampfvorbereitung. Wählt nur ein Spieler den Kampf, erobert er automatisch alle umstrittenen Gebiete, wenn sich die restlichen Spieler für den Rückzug entschieden haben. Kommt es zum Kampf, fließen auch die Gebietswerte der umstrittenen Gebiete in die Ermittlung der Kampfzone mit ein. Nur ein eindeutiger Gewinner erobert neben den eingesetzten Einflussgebieten auch alle umstrittenen Gebiete. Wenn es nur noch umstrittene Gebiete gibt, d.h. kein Spieler mindestens ein Einflussgebiet besitzt, haben alle Spieler verloren. Hat ein Spieler die umstrittenen Gebiete erobert, dürfen danach wieder alle Spieler an den Kämpfen teilnehmen.

## **Spielende**

Gewonnen hat der Spieler, der entweder zuerst alle gegnerischen Einflussgebiete erobert hat oder die meisten Einflussgebiete besitzt, wenn Frieden herrscht.

## **Weitere Regeln**

### **Frieden**

Einigen sich alle Spieler mit verfügbaren Einflussgebieten auf Frieden, endet das Spiel.

### **Totaler Krieg**

Besitzt ein Spieler mehr als die Hälfte aller sich im Spiel befindlicher Einflussgebiete, hat er die Möglichkeit, den totalen Krieg zu erklären. Kommt es zum totalen Krieg, kämpfen in einem letzten Kampf alle Spieler mit verfügbaren Einflussgebieten um alle vorhandenen Einflussgebiete. Die Kampfzone ist Stadt, Land und Wasser, d.h. die Kampfkraft der Kampfeinheiten ist die Summe der Kampfkräfte aus allen Gebieten.

### **Propaganda**

Verbale Täuschung und Beeinflussung ist immer erlaubt.

# **GENERAL**

**Joueurs:** 2 à 6 joueurs

**Age:** à partir de 8 ans

**Durée du jeu:** 15-90 min.

**Contenu:** 102 cartes de jeu

## **Principe du jeu**

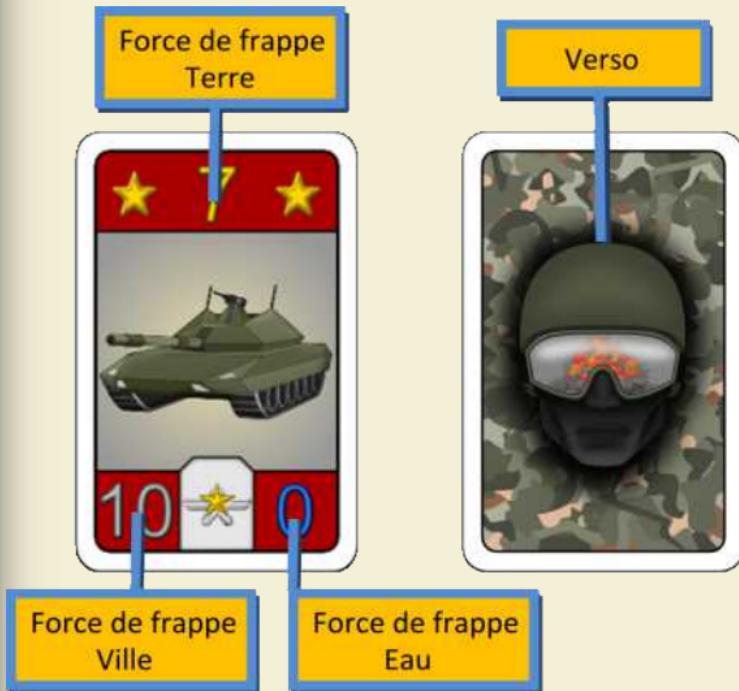
En tant que général, chaque joueur règne sur les zones d'influence de son continent. Grâce à une mise en jeu bien réfléchie de ses zones d'influences, il optimise la force de frappe de son armée. Au cours de la bataille, il commande les différentes unités combattantes et influence ainsi le combat. Son approche stratégique et tactique décide de la victoire ou de la défaite. L'objectif étant la conquête de toutes les zones d'influence.

# Les cartes de jeu

Le jeu comporte 60 unités combattantes, 36 zones d'influence et 6 cartes de retrait.

## Unités combattantes

Les combats sont menés par les unités combattantes. Il y a 5 exemplaires des 12 unités combattantes différentes. La force de frappe d'une unité combattante dépend de la zone de combat et a une valeur entre 0 et 12.



## Zones d'influence

Chaque continent est composé de 6 zones d'influence, pour lesquels il s'agit de se battre. Une zone d'influence est composée de 3 valeurs de zones différentes pour la Ville, la Terre et l'Eau. Les valeurs des zones vont de 0 à 2 et ont une influence sur la zone de combat. Tous les continents ont les mêmes valeurs.



## **Cartes de retrait**

Si un joueur souhaite passer un tour de combat, il peut utiliser une carte de retrait pour un retrait stratégique.



## **Préparation du jeu**

Chaque joueur reçoit 6 zones d'influence d'un continent et une carte de retrait. Pendant le jeu, ces cartes stratégiques sont à cacher des adversaires.

## **Déroulement du jeu**

Les joueurs jouent simultanément et à tour de rôle. A chaque tour, des combats pour les zones d'influence peuvent avoir lieu. Un combat est composé de 5 combats isolés consécutifs. Le joueur qui gagne le plus de combats, s'empare des zones d'influences mises en jeu. Celui qui possède le plus de zones d'influences à la fin du jeu, est le gagnant.

# **1. Préparation du combat**

Les cartes des unités combattantes sont battues et chaque joueur reçoit 5 cartes retournées. Les unités combattantes restantes ne sont plus nécessaires pour ce tour. Ensuite, chaque joueur regarde ses unités combattantes et décide si oui ou non il les utilise et dans quelles conditions.

## **Possibilités d'utilisation:**

- **Retrait:** si le joueur souhaite passer un tour de combat, il dépose la carte de retrait retournée.
- **Combat:** si le joueur souhaite combattre, il dépose une carte de zone d'influence retournée.
- **Guerre:** si le joueur souhaite combattre et empêcher le retrait de ses adversaires, il dépose 2 ou plusieurs zones d'influences retournées sur la table. Il l'annonce en prononçant le mot « Guerre ».

Comme une guerre est imposée à tous les joueurs, chaque joueur doit déposer au moins une zone d'influence retournée sur la table. Toutes les cartes de retrait retournées sont reprises.

Ce n'est que lorsque le dernier joueur a déposé son enjeu, que les cartes cachées sont retournées et que la situation de départ de ce tour est visible.

**Il y a 3 situations de départ possibles :**

**1.Retrait:** si aucun joueur ou un seul joueur a choisi le combat et qu'aucun joueur n'a déclaré la guerre, aucun combat n'a lieu et le tour est terminé. Toutes les unités combattantes retournent dans la pile de cartes ; les cartes de retrait et les zones d'influence retournent aux joueurs. Ensuite, un nouveau tour est entamé.

**2.Combat:** si au moins 2 joueurs ont choisi le combat et aucun joueur n'a opté pour la guerre, un combat a lieu entre les deux joueurs qui ont choisi le combat. Les joueurs, qui ont déposé la carte de retrait, ne participent pas à ce tour et récupèrent leur carte de retrait.

**3.Guerre:** si au moins un joueur a opté pour la guerre, tous les joueurs doivent entrer dans le combat.

## **2. Zone de combat**

Avant un combat, toutes les zones d'influence utilisées sont déposées au milieu du plateau de jeu, pour pouvoir déterminer la zone de combat.Pour déterminer la zone de combat, on additionne les différentes valeurs des zones d'influence mises en jeu. La zone avec la somme la plus élevée est la zone de combat. Pour ce combat, seule la force de frappe de cette zone de combat s'applique aux unités combattantes. Il est possible que 2 ou 3 zones se transforment en zone de combat commune. La force de frappe est alors la somme des forces de frappe des différentes zones de combat.

**Exemple:** Pour le combat, les zones d'influence suivantes ont été mises en jeu par les joueurs.



La somme des valeurs de la zone Terre est égale à 5, des valeurs de la zone Ville est égale à 3 et des valeurs de la zone Eau est égale à 4. Ainsi la zone de combat aura lieu sur la Terre.

### 3. Combat

Un combat est composé de 5 combats consécutifs différents.

**Combat:** chaque joueur dépose une unité combattante quelconque retournée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont déposé leur carte, les cartes sont retournées. Les forces de frappe des unités combattantes retournées sont comparées entre elles. L'unité combattante ayant la force de frappe la plus élevée gagne la bataille. En cas d'égalité de points, ce sont deux (ou plusieurs) joueurs qui sont gagnants. Les cartes des unités combattantes vaincues sont de nouveau retournées (cachées). C'est ainsi que se déroulent les 5 combats consécutifs.

## **4. Fin des combats**

Le joueur qui a gagné le plus de combats (unités combattantes découvertes) gagne le combat et reçoit les zones d'influence mises en jeu. S'il n'y a pas de gagnant évident, les zones d'influence en jeu se transforment en zones controversées. Dans les deux cas, toutes les unités combattantes retournent dans la pile de cartes et un nouveau tour est entamé.

## **5. Zones controversées**

Si à la fin du combat il y a plusieurs gagnants (en cas d'égalité de points), aucun des joueurs ne reçoit les zones d'influence. Au lieu de cela, les joueurs jouent un nouveau tour pour essayer de conquérir ces zones controversées. La préparation du combat recommence. Si un seul joueur choisit le combat, il conquiert automatiquement toutes les zones controversées, au cas où les joueurs restants ont décidé de jouer la carte du retrait. Si un combat a lieu, les valeurs des zones controversées entrent également en ligne de compte pour déterminer la zone de combat. Seul un gagnant évident conquiert également toutes les zones controversées en plus des zones mises en jeu. S'il ne reste plus que des zones controversées, c-à-d. si aucun joueur ne possède au moins une zone d'influence, tous les joueurs sont perdants. Si un joueur a conquis les zones controversées, tous les joueurs peuvent ensuite de nouveau participer aux combats.

## **Fin du jeu**

Le gagnant est celui qui a soit conquis en premier toutes les zones d'influence de l'adversaire, soit celui qui possède le plus de zones d'influence, lorsque la paix règne.

## **Autres règles du jeu**

### **La paix**

Si tous les joueurs disposant de zones d'influence disponibles s'accordent sur le principe de la paix, le jeu est terminé.

### **Guerre totale**

Si un joueur possède plus de la moitié de toutes les zones d'influence en jeu, il a la possibilité de déclarer la guerre totale. En cas de guerre totale, tous les joueurs disposant de zones d'influence disponibles s'adonnent à un dernier combat, en vue de posséder toutes les zones d'influence disponibles. La zone de combat est la Ville, la Terre et l'Eau, c'est-à-dire que la force de combat des unités combattantes est la somme des forces de combat de toutes les régions.

### **Propagande**

La dissuasion et l'influence verbale sont autorisées à tout moment du jeu.

# **GENERAL**

**Players:** from 2 to 6 players

**Age:** 8 and above

**Game duration:** 15-90 min

**Contents:** 102 playing cards

## **Game Idea**

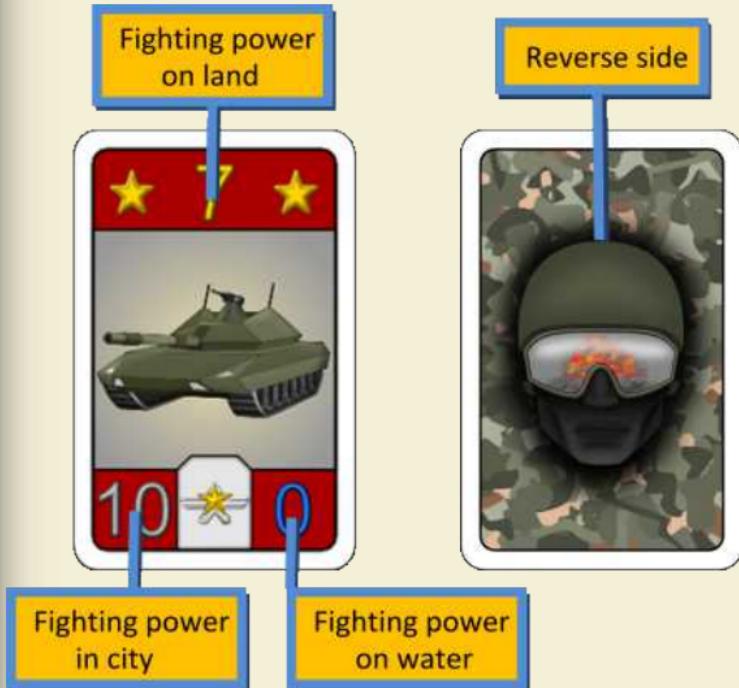
As a general, each player rules over the regions of influence of his continent. By employing their regions of influence in a carefully considered manner, each general can optimise the fighting power of the army under his command. In battle, each general commands the individual combat units and thereby influences the action. His strategic and tactical conduct determines victory or defeat. The objective is to conquer all regions of influence.

# The playing cards

The game consists of 60 combat units, 36 regions of influence and 6 retreat cards.

## Combat units

The battles are carried out by the combat units. Each of the 12 combat units is represented by 5 cards. The fighting power of a combat unit depends on the combat zone in which it is deployed, and has a value between 0 and 12.



## Regions of influence

Each continent consists of 6 regions of influence over which battles are fought. A region of influence has 3 different region values for city, land and water. The region values reach from 0 to 2 and influence the combat zone. All continents have the same values.



## Retreat cards

If a player does not want to fight in a round, he can play the retreat card to make a strategic withdrawal.



## Game preparation

Each player receives 6 regions of influence of a continent and one retreat card. These strategic cards should be kept out of view of the player's opponents during the game.

## Game procedure

The game is played concurrently and in rounds. Each round can result in a battle for regions of influence. A battle always consists of 5 individual engagements played in succession. The player who wins the highest number of engagements conquers the regions of influence at stake. At the end of the game, whoever is in possession of the highest number of regions of influence wins the game.

# **1. Battle preparation**

The combat units are mixed and each player receives 5 cards, face down. The remaining combat units are not required for this round. Each player then examines his combat units and decides whether and under what conditions he will engage those units.

## **Options for engagement:**

- **Retreat:** If the player does not want to fight in this round, he lays the retreat card face down.
- **Battle:** If the player wants to fight, he lays the region-of-influence card face down.
- **War:** If the player wants to fight and prevent the retreat of his opponents, he lays down 2 or more region-of-influence cards, face down. He declares this by saying "War".

As all players must engage in a war, each player must lay at least one region-of-influence card, face down. All retreat cards laid are taken back.

Only when the last player has laid his card(s) can all the cards be turned over to make the outcome of this round clear.

**There are 3 possible outcome situations:**

- 1. Retreat:** If no player or only one player has opted for a battle, and no player opts for war, no battle takes place and the round is ended. All combat units go back into the deck and retreat cards and region-of-influence cards are given back to the players. The next round can then begin.
- 2. Battle:** If at least 2 players have opted for battle and no player has opted for war, a battle then occurs between the players who took that option. Players who laid the retreat card do not take part in this round and take back their retreat card.
- 3. War:** If at least one player has opted for war, all players must enter into battle.

## **2. Combat zone**

Prior to a battle, all regions of influence involved are placed in the middle of the table in order to determine the combat zone. In order to determine the combat zone, the individual region values of the regions of influence involved are added. The region with the highest sum is the combat zone. For this battle, only the fighting power of this combat zone applies to the combat units. It is possible for 2 or 3 regions to become the common combat zone. The fighting power is then the sum of the fighting powers from the corresponding combat zones.

**Example:** The following regions of influence were engaged in the battle by the players.



The sum of the region values are 5, 3 and 4, for land, city and water, respectively. Therefore land is the combat zone.

### 3. Battle

A battle consists of 5 individual and consecutive engagements.

**Engagement:** Each player lays any combat unit face down in front of him. When all players have done this, the cards are turned over. The fighting forces of the exposed combat units are compared with each other. The combat unit with the highest fighting power wins the engagement. In the event of a tie, both (or several) players win. The defeated combat units are now turned face down again. In this manner all 5 engagements are carried out, one after the other.

## **4. End of the battle**

The player who has won the most engagements (face-up combat units) wins the battle and receives the regions of influence involved. If there is no single winner, the regions of influence involved become disputed regions. In both cases, all combat units go back into the deck and a new round begins.

## **5. Disputed regions**

If there are several winners at the end of a battle (in the event of tie), no player receives the regions of influence at stake. Instead, the winners play for these disputed regions in a new round. The battle preparation then begins again. If only one player chooses battle, he automatically wins all disputed regions, if the other players have decided to retreat. If a battle takes place, the region values of the disputed regions are also included in working out the combat zone. Only a clear, undisputed winner conquers, in addition to the regions of influence involved, also all disputed regions. If there are still disputed regions, i.e., no player possesses at least one region of influence, then all players have lost. If a player has conquered the disputed regions, thereafter all players may again take part in the battles.

## **End of the game**

The player wins who is either the first to conquer all opposing regions of influence, or who possesses the most regions of influence when peace reigns.

## **Further rules**

### **Peace**

If all players with regions of influence at their disposal agree making peace, the game ends.

### **Total war**

If a player possesses more than half of all the regions of influence involved in the game, he has the option to declare total war. If total war takes place, in a final battle all players with available regions of influence compete for all available regions of influence. The combat zone becomes a combination of all three combat zones city, land and water, i.e., the fighting power of the combat units is the sum of the fighting powers from all areas.

### **Propaganda**

Verbal deception and influencing are always permitted.

# **GENERAL**

**Numero dei giocatori:** da 2 a 6

**Età:** a partire dagli 8 anni

**Durata del gioco:** 15-90 minuti

**Contenuto della scatola:** 102 carte da gioco

## **Ideazione**

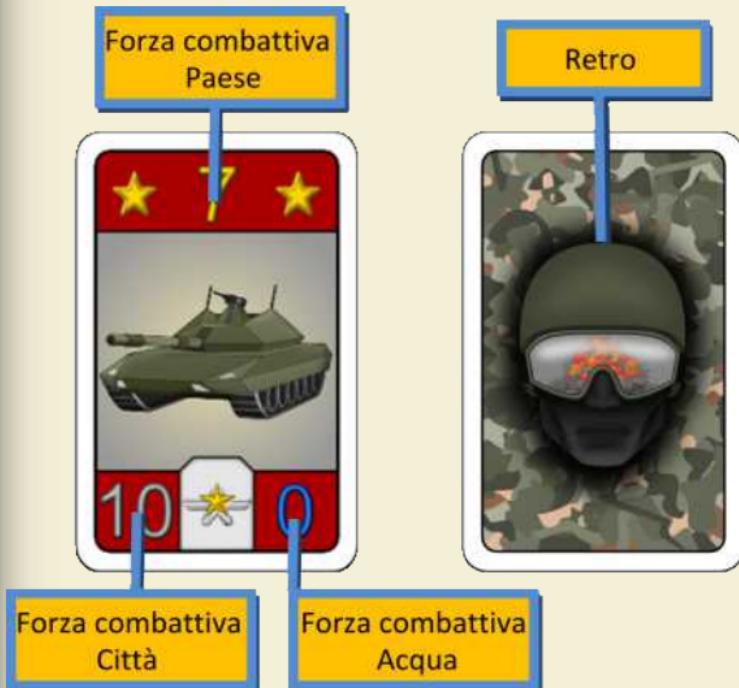
Ciascun giocatore, in qualità di generale, regna sulle aree di influenza del proprio continente. Impiegando in modo calcolato le sue aree di influenza, il giocatore ottimizza la forza combattiva del suo esercito. Durante la battaglia, comanda le singole unità combattenti e in tal modo influenza il combattimento in corso. Le sue azioni strategiche e tattiche determinano la vittoria oppure la sconfitta. L'obiettivo è la conquista di tutte le aree d'influenza.

## Le carte da gioco

Il gioco è composto da 60 unità combattenti, 36 aree di influenza e 6 carte della ritirata.

### Unità combattenti

Le battaglie vengono disputate dalle unità combattenti. Per ciascuna delle 12 diverse unità combattenti ci sono 5 esemplari. La forza combattiva di un'unità combattente dipende dalla zona di combattimento e ha un valore compreso tra 0 e 12.



## Arearie di influenza

Ciascun continente è suddiviso in 6 aree di influenza, che diventano l'oggetto del combattimento. Un'area di influenza è composta da 3 diversi valori dell'area per Città, Paese e Acqua. I valori di campo vanno dallo 0 al 2 e influiscono sulla zona di combattimento. Tutti i continenti hanno gli stessi valori.



## **Carte della ritirata**

Se un giocatore desidera saltare un giro, può utilizzare la carta della ritirata allo scopo di compiere una ritirata strategica.



## **Preparazione al gioco**

Ciascun giocatore riceve 6 aree di influenza di un continente e una carta della ritirata. Durante il gioco, queste carte strategiche devono essere tenute nascoste agli avversari.

## **Svolgimento del gioco**

Si gioca a manche tutti contemporaneamente. Durante ciascuna manche può aver luogo una battaglia per la conquista delle aree di influenza. Una battaglia è sempre composta da 5 singoli combattimenti successivi. Il giocatore che vince il maggior numero di combattimenti conquista le aree di influenza messe in gioco. Vince il gioco chi, alla fine della partita, possiede il maggior numero di aree di influenza.

# 1. Preparazione alla battaglia

Le unità combattenti vengono mescolate e a ciascun giocatore sono assegnate 5 carte coperte. Le unità combattenti rimaste non sono necessarie per questa manche. Quindi ogni giocatore osserva le sue unità combattenti e decide se e a quali condizioni le utilizzerà.

## Possibilità di utilizzo:

- **Ritiro:** Se il giocatore preferisce non partecipare ai combattimenti di questa manche, cala la carta della ritirata tenendola coperta.
- **Battaglia:** Se invece il giocatore desidera partecipare alla battaglia, cala l'area di influenza senza scoprirla.
- **Guerra:** Se il giocatore vuole combattere e impedire la ritirata dei suoi avversari, cala 2 o più aree di influenza senza mostrarle. Manifesta la sua intenzione dicendo "Guerra".

Poiché è stata imposta la guerra a tutti i partecipanti al gioco, ogni giocatore deve calare almeno un'area di influenza senza scoprirla. Tutte le carte della ritirata che erano state calate vengono restituite.

Solo quando l'ultimo giocatore ha deciso la posta in gioco, le carte calate in precedenza vengono scoperte; la situazione iniziale di questa manche diventa dunque evidente.

**Ci sono 3 possibili situazioni di partenza:**

**1. Ritiro:** Se nessun giocatore oppure solo uno sceglie il combattimento e nessuno scende in guerra, la battaglia non ha luogo e la manche è considerata conclusa. Tutte le unità combattenti vengono rimesse nel mazzo di carte, mentre le carte della ritirata e le aree di influenza vengono restituite ai giocatori. Qundi inizia una nuova manche.

**2. Battaglia:** Se almeno 2 giocatori scelgono la battaglia e n'essun giocatore opta per la guerra, i giocatori che hanno deciso di combattere iniziano la loro battaglia. I giocatori che hanno calato la carta della ritirata non partecipano a questa manche e viene loro restituita la carta della ritirata.

**3. Guerra:** Se almeno un giocatore sceglie la guerra, tutti i giocatori devono prendere parte alla battaglia.

## **2. Zona del combattimento**

Prima di una battaglia tutte le aree di influenza impiegate vengono collocate al centro del campo di gioco per determinare la zona dove avrà luogo il combattimento. Per stabilire la zona del combattimento, i singoli valori dell'area vengono sommati alle aree di influenza utilizzate. L'area con la somma più elevata è la zona dove avrà luogo il combattimento. Per questa battaglia solo la forza combattiva di questa zona di combattimento è valida per le unità combattenti. È possibile che 2 o 3 regioni diventino zona di combattimento comune. In questo caso la forza combattiva è la somma delle forze combattive dalle relative zone di combattimento.

**Esempio:** per una battaglia i giocatori hanno impiegato le seguenti aree di influenza.



La somma dei valori dell'area Paese è 5, dei valori dell'area Città è 3 e dei valori dell'area Acqua è 4. La zona dei combattimenti si trova dunque sul Paese.

### 3. Battaglia

Una battaglia è sempre composta da 5 combattimenti singoli e susseguiti.

**Combattimento:** Ciascun giocatore cala un'unità combattente a piacere senza mostrarla. Una volta che tutti i giocatori hanno calato le loro carte, le carte vengono scoperte. Le forze combattive delle unità combattenti scoperte vengono paragonate fra di loro. Vince il combattimento l'unità combattente con la maggiore forza combattiva. In caso di pareggio, vincono entrambi (o più) i giocatori. Le unità combattenti sconfitte vengono di nuovo girate (coperte). I cinque combattimenti vengono disputati uno dopo l'altro con queste modalità.

## **4. Fine della battaglia**

Il giocatore che ha vinto più combattimenti (unità combattenti scoperte) vince la battaglia e ottiene le aree di influenza messe in gioco. Qualora non dovesse esserci un vincitore netto, le aree di influenza impiegate diventano territori contesi. In entrambi i casi, tutte le unità combattenti vengono rimesse nel mazzo di carte e si inizia una nuova manche.

## **5. Aree contese**

Se alla fine della battaglia ci sono più vincitori (in caso di parità), nessuno dei giocatori riceve le aree di influenza messe in gioco. In cambio di questo, i vincitori giocano un'altra manche per guadagnarsi le aree contese.

Comincia di nuovo la preparazione alla battaglia. Se solo un giocatore sceglie di combattere la battaglia mentre tutti gli altri concorrenti hanno scelto la ritirata, conquista automaticamente tutte le aree contese. Se si arriva a combattere la battaglia, anche i valori dell'area delle zone contese confluiscono nell'individuazione della zona del combattimento. Solo un vincitore chiaro conquista, insieme alle aree di influenza impiegate, anche tutte le aree contese.

## **Fine del gioco**

Vince il giocatore che conquista per primo tutte le aree di influenza degli avversari o quello che possiede la maggior parte delle aree di influenza quando regna la pace.

## **Altre regole**

### **Pace**

Se tutti i giocatori con le aree di influenza disponibili sono d'accordo a stipulare la pace, il gioco si conclude.

### **Guerra totale**

Quando un giocatore possiede più della metà delle aree di influenza che si trovano nel gioco, ha la possibilità di dichiarare la guerra totale. In caso di guerra totale, tutti i giocatori combattono in un'ultima battaglia con le aree di influenza a disposizione per tutte le aree di influenza presenti. La zona dei combattimenti è Città, Paese e Acqua, cioè la forza combattiva delle unità combattenti è la somma delle forze combattive di tutte le aree.

### **Propaganda**

Inganno e manipolazione verbali sono sempre permessi.

# GENERAL

**Speler:** 2 tot 6 spelers

**Leeftijd:** vanaf 8 jaar

**Speeltijd:** 15-90 min

**Inhoud:** 102 speelkaarten

## Spelidee

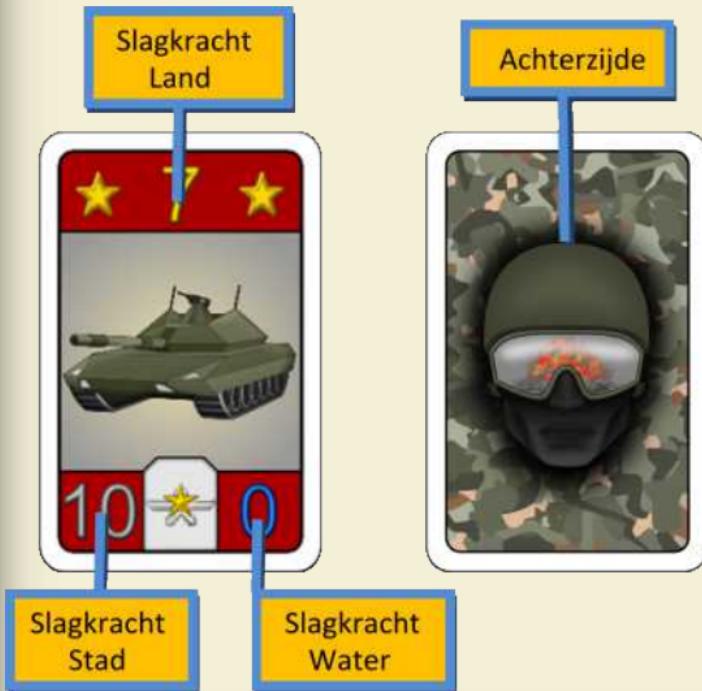
Als Generaal regeert elke speler over de invloedsgebieden van zijn continent. Door de slimme inzet van zijn invloedsgebieden, optimaliseert hij de slagkracht van zijn leger. In de strijd stuurt hij de individuele gevechtseenheden aan, waardoor hij de gevechten beïnvloedt. Zijn strategische en tactische aanpak is beslissend voor overwinning of nederlaag. Doel is om alle invloedsgebieden te veroveren.

# De speelkaarten

Het spel bestaat uit 60 gevechtseenheden, 36 invloedsgebieden en 6 terugtrekkaarten.

## Gevechtseenheden

De gevechten worden door de gevechtseenheden uitgevochten. Van elk van de 12 verschillende gevechtseenheden zijn er 5 exemplaren. De slagkracht van een gevechtseenheid is afhankelijk van het gevechtsterrein en heeft een waarde tussen 0 en 12.



## Invloedsgebieden

Elk continent heeft 6 invloedsgebieden waarom wordt gestreden. Een invloedsgebied bevat 3 verschillende gebiedswaarden voor stad, land en water. De gebiedswaarden variëren van 0 tot 2 en beïnvloeden het gevechtsterrein. Alle continenten hebben dezelfde waarden.



## **Terugtrekkaarten**

Als een speler in een ronde niet wil vechten, dan kan hij de terugtrekkaarten gebruiken voor een strategische terugtrekking.



## **Spelvoorbereiding**

Elke speler krijgt 6 invloedsgebieden van een continent en een terugtrekkaart. Deze strategische kaarten mogen tijdens het spel niet zichtbaar zijn voor de tegenstanders.

## **Spelverloop**

Er wordt tegelijkertijd en in rondes gespeeld. In elke ronde kan er een gevecht om invloedsgebieden plaatsvinden. Een gevecht bestaat altijd uit 5 individuele opeenvolgende veldslagen. De speler die de meeste veldslagen wint, verovert de ingezette invloedsgebieden. Wie aan het einde van het spel de meeste invloedsgebieden heeft, wint het spel.

# 1. Gevechtsvoorbereiding

De gevechtseenheden worden geschud en elke speler krijgt 5 gedekte kaarten. De overige gevechtseenheden worden in deze ronde niet gebruikt. Vervolgens bekijkt elke speler zijn gevechtseenheden om te beslissen of en onder welke voorwaarden hij ze in gaat zetten.

## Inzetmogelijkheden:

- **Terugtrekken:** Als de speler in deze ronde niet wil meevechten, dan legt hij de terugtrekkaarten gedekt af.
- **Gevecht:** Als de speler wil vechten, dan legt hij een invloedsgebied gedekt af.
- **Oorlog:** Als de speler wil vechten en wil voorkomen dat zijn tegenstander zich terugtrekt, dan legt hij 2 of meer invloedsgebieden gedekt af. Hij kondigde dit aan door "oorlog" te zeggen.

Omdat een oorlog aan alle spelers wordt opgedrongen, moet elke speler ten minste één invloedsgebied gedekt afleggen. Alle afgelegde terugtrekkaarten worden weer teruggenomen.

Pas als de laatste speler zijn inzet heeft afgelegd, worden de afgelegde kaarten omgedraaid en het uitgangspunt van deze ronde wordt zichtbaar.

**Er zijn 3 mogelijke uitgangspunten:**

**1. Terugtrekken:** Als geen enkele speler of slechts één speler de strijd heeft gekozen en geen enkele speler oorlog voert, vindt er geen gevecht plaats en eindigt de ronde. Alle gevechtseenheden gaan terug in de stapel gedekte kaarten, de terugtrekkaarten en de invloedsgebieden gaan terug naar de spelers. Vervolgens begint er een nieuwe ronde.

**2. Gevecht:** Hebben ten minste 2 spelers gekozen om te vechten en kiest geen enkele speler voor oorlog, dan begint er een gevecht tussen de spelers die ervoor gekozen hebben om te vechten. Spelers die de terugtrekkaart neergelegd hebben, nemen geen deel aan deze ronde en krijgen hun terugtrekkaart weer terug.

**3. Oorlog:** Heeft ten minste één speler gekozen voor oorlog, dan doen alle spelers mee aan het gevecht.

## **2. Gevechtsterrein**

Voorafgaand aan een gevecht worden alle ingezette invloedsgebieden in het midden van het speelveld gelegd om het gevechtsterrein te bepalen. Om het gevechtsterrein te bepalen worden de individuele gebiedswaarden aan de invloedsgebieden toegevoegd. Het gebied met het hoogste totaal is het gevechtsterrein. Voor dit gevecht geldt voor de gevechts-eenheden alleen de slagkracht van dit gevechtsterrein. Het is mogelijk dat 2 of 3 gebieden een gemeenschappelijke gevechtsterrein vormen. De slagkracht bestaat dan uit het totaal van de strijd-krachten van de overeenkomstige gevechtsterreinen.

**Voorbeeld:** De volgende invloedsgebieden zijn door de spelers voor de strijd ingezet.



De totale gebiedswaarde aan land is 5, de gebiedswaarde in de stad is 3 en de gebiedswaarden te water is 4. Het gevechtsterrein bevindt zich daarom aan land.

### 3. Gevecht

Een gevecht bestaat altijd uit 5 individuele opeenvolgende veldslagen.

**Veldslag:** Elke speler legt een eigen gevechtseenheid gedekt voor zich neer. Als alle spelers een kaart hebben afgelegd worden de kaarten omgedraaid. De slagkracht van de opengedraaide gevechtseenheden wordt met elkaar vergeleken. De gevechtseenheid met de hoogste slagkracht wint het gevecht. Bij een gelijkspel winnen beide (of meer) spelers. De verslagen gevechtseenheden worden weer omgedraaid (gedekt). Zo worden alle 5 veldslagen na elkaar gespeeld.

## **4. Einde van het gevecht**

De speler met de meeste gewonnen veldslagen (open gevechtseenheden) wint het gevecht en krijgt de ingezette invloedsgebieden. Als er geen duidelijke winnaar is, veranderen de ingezette invloedsgebieden in betwiste gebieden. In beide gevallen gaan alle gevechtseenheden terug in de stapel gedekte kaarten en een nieuwe ronde begint.

## **5. Betwiste gebieden**

Zijn er aan het einde van een gevecht meerdere winnaars (bij een gelijk spel), dan krijgt geen van beide spelers de ingezette invloedsgebieden. In plaats daarvan spelen de winnaars in een nieuwe ronde om deze betwiste gebieden. De gevechtsvoorbereiding begint weer opnieuw. Kiest slechts één speler voor oorlog, dan verovert hij automatisch alle betwiste gebieden mits de overgebleven spelers hebben besloten zich terug te trekken. Als er wordt gevonden, dan spelen ook de gebiedswaarden van de betwiste gebieden mee bij het bepalen van het gevechtsterrein. Alleen een duidelijke winnaar verovert naast de ingezette invloedsgebieden ook alle betwiste gebieden. Als er alleen nog maar betwiste gebieden over zijn, dat wil zeggen als geen enkele speler meer een invloedsgebied bezit, dan hebben alle spelers verloren. Als een speler de betwiste gebieden heeft veroverd, dan mogen alle spelers daarna weer aan de gevechten deelnemen.

## **Einde van het spel**

Winnaar is de speler die ofwel als eerste alle invloedsgebieden van zijn tegenstanders heeft veroverd ofwel de meeste invloedsgebieden bezit in vredestijd.

## **Overige regels**

### **Vrede**

Als alle spelers met beschikbare invloedsgebieden instemmen met vrede, dan eindigt het spel.

### **Totale oorlog**

Als een speler meer dan de helft van alle invloedsgebieden van het spel bezit, dan heeft hij de mogelijkheid om de totale oorlog te verklaren. Als het tot totale oorlog komt, dan vechten alle spelers in een eindstrijd met de beschikbare invloedsgebieden om alle bestaande invloedsgebieden. Het gevechtsterrein is stad, land en water, dat wil zeggen de slagkracht van gevechtseenheden is het totaal van de slagkrachten uit alle gebieden.

### **Propaganda**

Verbale misleiding en manipulatie is altijd toegestaan.

Idee und Design:  
Christian Herzog



1. Auflage

Made in the EU

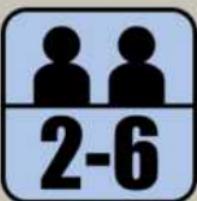
© Copyright 2015 Subär

CE

Subär  
Christian Herzog  
Hauffstraße 12  
71394 Kernen  
Deutschland  
[info@subär.de](mailto:info@subär.de)  
[www.subär.de](http://www.subär.de)



**Subör**



4 260423 820012